



## Introducción a los Esports

Con la colaboración de:



# Datos relevantes de la formación que debes conocer



## **Fechas**

Formación continua (10 horas de contenido). Matricúlate ya y empieza inmediatamente a estudiar. A tu ritmo, sin prisas, sin fechas.

## **Metodología**

Todo el contenido disponible a través de nuestra plataforma online para que lo consumas a tu elección: Webinars y máster classes pregrabadas, bibliografía, material de referencia. Todo lo que necesitas

## **Título**

Obtendrás un Certificado expedido por Esports Professional, institución de referencia en la formación en esports.

## **Mentorización personalizada**

Tendrás acceso a nuestra mentorización personalizada para poder ayudarte en tu carrera en los esports y por supuesto, acceso a todo nuestro Discord y a la comunidad Esports Professional Alumni.



# Objetivos de la formación

- Entender las principales figuras de la industria de los esports y cómo se relacionan entre ellas.
- Entender el actual flujo económico del sector y la situación actual en cuanto a modelos de negocio.
- Adentrarnos en la tecnología que viene y que va ser fundamental para los modelos de negocio del sector.
- Aprender a medir audiencias en los esports



# Temario

- 1.- Contextualización del gaming y los esports
- 2.- Medición de audiencias en gaming & esports
- 3.- Situación económica actual del gaming y los esports
- 4.- Tecnología aplicada al gaming y los esports



## **01** Contextualización del gaming y los esports

Comenzaremos explicando los diferentes roles y agentes de la cadena de valor de los esports y su relación con el gaming. Es fundamental tener una visión completa de cada uno de ellos, saber cuáles son sus gains y pains para poder entenderles y por lo tanto, saber qué propuestas de valor debemos proponer que puedan ser rentables y que nos permita monetizar nuestra incursión en los esports.

## **02** Medición de audiencias en gaming & esports

Las audiencias son el motor del sector y por lo que muchos players, especialmente las marcas, se interesan por el mismo. Por lo tanto, poder medir audiencias tanto de gaming como de esports es algo fundamental y necesario si quieres trabajar en la industria y te enseñaremos a hacerlo gracias al empleo de diferentes plataformas.



## **03 Situación económica del gaming y los esports**

La actual situación económica que se vive a nivel global también afecta al gaming y a los esports, con las propias circunstancias de esta industria. Entender qué es lo que está ocurriendo, el porqué, la realidad actual del ecosistema y de los modelos de negocio que están funcionando y los que no, es absolutamente fundamental para poder adentrarse en esta industria.

## **04 Tecnología aplicada al gaming y los esports**

Las nuevas tecnologías van a suponer un punto de inflexión en el gaming y los esports si es que no lo están suponiendo ya. Ahondaremos en cómo el Blockchain, la IA Generativa o la Realidad Mixta están perfilando un nuevo panorama, lleno de modelos de negocio mucho más interesantes para la industria pero que también hay que saber cómo introducirlos al sector para que no causen rechazo.

# Nuestros "professionals"



## Rafael Espinosa

CEO - Esports Bureau y Crypto Bureau y Director I+D+i en Kaudal

Rafael lleva más de 15 años en la industria de los videojuegos, desarrollando entre otros diferentes MOBAS desde Pyxel Arts Digital Entertainment y desde Fluzo Studios S.L. En 2016 crea Esports Bureau, periódico de noticias B2B sobre la industria de los esports y en 2023 Crypto Bureau. Además sus compañías trabajan en el sector de los esports en otros ámbitos, especialmente en el tecnológico y estratégico, desarrollando proyectos con tecnología disruptiva como blockchain, con el objetivo de implantar nuevos modelos de negocio que hagan aún más sostenible y profesional el sector, donde todos los actores implicados tengan su cuota de beneficio.

■ **Módulo 1 - Contextualización del gaming y los esports**

# Ayuda a la búsqueda de empleo y desarrollo de tu negocio

Para todos aquellos que no buscan unas prácticas, sino que lo que buscan es un trabajo en el sector, bien sea por edad, necesidad o expertise previo, nuestra mentorización personalizada se ha mostrado como la solución idónea a vuestras necesidades.

Al principio de vuestra formación tendremos una entrevista inicial para conoceros en profundidad y plantear conjuntamente un plan de acciones dentro del sector. Una vez tengamos claro dónde queréis ir, emplearemos nuestros contactos y redes para conseguir os oportunidades reales de trabajo en el sector. No podemos prometer un puesto de trabajo, pero sí que os sentaremos con los tomadores de decisiones para que demostréis vuestra valía.

De esta forma damos mucho más valor, y el hecho que lo demuestra es que en nuestras nueve primeras ediciones ya hemos logrado que varios alumnos consigan trabajo en importantes entidades, como Play The Game, LaLiga, Vodafone Giants, G2 Arctic, StreamHatchet o Newzoo por mencionar algunas.

¿Que tienes un proyecto personal y no buscas trabajar para terceros? Actuaremos de la misma manera. Revisamos tu plan de negocio, vías de ingresos, modelo de negocio y en función del estado en el que se encuentre, te sentaremos delante de marcas con las que quieras trabajar, inversores en caso de que sea necesario o trabajaremos en lo que sea oportuno para ayudarte en tu negocio en los esports.





# Metodología didáctica

El trabajo del alumn@ está distribuido a partir de cuatro pilares que serán fundamentales cara a una exitosa consecución de los objetivos del curso.

1

## Material de estudio

Te facilitaremos material de estudio especialmente adaptado que se facilitará por el profesor a través de la plataforma. Este material de estudio será la base del trabajo de estudio del alumno. Por otro lado, pueden encontrarse también materiales de apoyo específico u otro tipo de materiales en diversos formatos para la ampliación de conocimientos, bibliografías, infografías, etc.

2

## Actividades didácticas

Cada módulo tendrá actividades didácticas de aprendizaje donde el alumno deberá demostrar los conocimientos adquiridos. Para cada actividad, según su formato, se facilitará el envío de materiales al profesor para su valoración.

3

## Participación activa

Contaréis con un foro de participación sobre el tema o área concreta del que trate. Los foros (temática, tipo de participación, etc.) u otros modos de participación quedan abiertos a la propuesta del profesor, siempre tratando de fomentar el intercambio de conocimientos o la reflexión.

4

## Evaluaciones

Siempre nos interesan más los casos prácticos porque es donde de verdad lo alumnos aprenden.

Os propondremos casos a resolver y recibiréis un feedback personalizado a cada una de vuestras propuestas, de tal forma que podáis saber qué habéis hecho bien, qué habéis hecho mal y aprender. Usamos las correcciones como vía real de aprendizaje.

# Datos relevantes del curso

## Tiempo y coste

Sabemos que tu pasión por los esports es clara, pero muchas veces nuestro día a día, y, por qué no decirlo, la situación económica, son impedimentos para poder acceder a una formación a la altura.

Por eso al diseñar nuestro curso hemos tratado de tener en cuenta todos estos factores para facilitar al máximo la consecución del mismo.

Por estas razones hemos decidido crear un programa totalmente online, con herramientas y metodología contrastada, de tal forma que puedas compaginar tus estudios con tu actividad actual. Y además, podemos permitirnos ofrecer uno de los precios más asequibles del mercado sin que repercuta en la calidad formativa.

## Ofertas especiales

Si eres empresa o vienes con varios conocidos, podemos ver opciones de pago y llegar a realizar precios especiales





# Contáctanos:

[esports-professional.com](http://esports-professional.com) // [formacion@esports-professional.com](mailto:formacion@esports-professional.com)